Volume 4 - 1992

Numero 4

Fai la tua scelta

Ecco una lista della cassette attualmente disponibili per il tuo NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ e GAME BOY™

NES

Serie Azione

Adventure Island
Big Foot
Bionic Commando
Blue Shadow
Crackout
Double Dragon II
Double Dragon III
Ghostbusters 2
Hunt for Red October - Caccia a Ottobre Rosso
Paperboy
Probotector
Road Fighter
Robocop
Rollergames
Rygar
Snake Rattle 'n' Roll
TMNT 2: The Arcade Game
Top Gun 2
Total Recall
Wrath of the Black Manta

Serie Sport

Blades of Steel
Hyper Soccer
Punch Out
Nintendo World Cup
Open Tournament Golf
Skate or Die
Ski or Die
Super Off Road
Tecmo World Wrestling
Top Player Tennis
World Champ

Serie Logica

Dr. Mario
Kickle Cubicle
Lolo 2
Lolo 3
Tetris
The Chessmaster

Serie Avventura

A Boy And His Blob
Bart Simpson vs The Space Mutants
Cip e Ciop Rescue Rangers
Dragon's Lair
The Flintstones - Gli Antenati
Galaxy 5000
Guardian Legend
Jackie Chan's Action Kung Fu
Little Nemo - The Dream Master
Low G Man
Maniac Mansion
Megaman
Metal Gear
Mission Impossible
North and South
Simon's Quest
Solomon's Key
Solstice
Star Wars - Guerre Stellari
Super Mario Bros.
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Zelda 2 - The Adventures of Link
The Legend of Zelda
Ufouria

Prossime Uscite

Bugs Bunny Birthday Blowout
Castelian
Metal Gear
Operation Wolf
Side Pocket
Snake's Revenge
Street Gang
Terminator 2
Track 'n' Field in Barcelona
Trog

Game Boy

Aerostar
Adventure Island
Batman
Battle Unit Zeoth
Blades of Steel
Boxxle
Bubble Bobble
Bubble Ghost
Burger Time Deluxe
Castlevania
Chase HQ
Choplifter
Dexterity
Double Dragon III
Dragon's Lair
Dr. Mario
Duck Tales™
Elevator Action
F1 Race + Adattatore 4 Giocatori
Gargoyle's Quest
Ghostbusters 2
Godzilla
Gremlins 2
Hunt for Red October - Caccia a Ottobre Rosso
Kung Fu Master
Maru's Mission
Nemesis
Nintendo World Cup
Pacman
Power Racer
Probotector
Q*Bert
Qix
Qwirk
Revenge of the Gator
The Simpsons: Escape from Camp Deadly
Shadow Warrior
Skate or Die
Solomon's Club
Spiderman
Super Mario Land
Super RC Pro Am
TMNT 2: Back From The Sewers
Trax
Wizards and Warriors: Fortress of Fear
WWF Superstar

Prossime Uscite

Castelian
Hook - Capitan Uncino
Megaman
Snoopy's Magic Show

Segreteria Club Nintendo, Casella Postale 10391 - 20110 Milano

La Parola a Super Mario

Questo si' che è un numero fantastico! Pensate che non solo abbiamo una dose doppia di Mega Man ma addirittura una descrizione delle avventure di Capitan Uncino!!!!

"Mega Man III" è senza alcun dubbio la più popolare delle tre versioni finora prodotte, ricca com'è di nuovi rompicapo e nemici super potenti da sgominare! Una versione completamente inedita di Mega Man con vecchi amici arriva anche sul Game Boy™ permettendo così ai fanatici dei giochi portatili tutta l'eccitazione e l'emozione del robot super eroe. Parola mia! Non rimarrete delusi!

E le buone nuove non finiscono qui perchè in questo numero troverete anche una completa e dettagliata descrizione delle avventure di Peter Pan e del suo nemico Capitan Uncino in arrivo sul vostro Game Boy™!!!

Comunque, nonostante tutto quello che vi ho detto finora siamo riusciti a infilarci dentro un numero notevole di recensioni sia NES che Game Boy™. **"Terminator II"**, per tutt'e due i sistemi e con il ritmo e l'atmosfera emozionante del grande successo cinematografico.

Per gli sportivi vi offriamo **"NES Open Tournament Golf"**, il più raffinato gioco apparso finora nel mondo delle video cassette - e io ne sono la star principale, modestia a parte! E'un gioco completo, dettagliato e stimolante persino per chi non gioca a Golf!

E la serie continua con **"Four Player Tennis"**, con il quale i fanatici di Wimbledon potranno provare con il NES la loro abilità con la racchetta. E per finire gli amanti del brivido potranno sbizzarrirsi con la fantasia pensando a due future uscite Game Boy™ quali **"Metroid II"** e **"Kid Icarus"**! E così via...

Di solito facciamo una piccola vacanza in questo periodo ma quest'anno faremo eccezione piochè il prossimo numero richiederà più lavoro. Comunque facciamo una promessa ai nostri lettori: questo sarà un numero "caldo" comunque sia il tempo fuori!!!!

Presidente: Super Mario. Direttore: Diego Basso. Responsabile editrice in Italia: Mattel Toys Srl su autorizzazione Mark Smith, Editor in Chief Fotografia: David Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Stampa: Catalyst Publishing, England. Direzione e Segreteria: MATTEL TOYS – CLUB NINTENDO CASELLA POSTALE 10391 – 20110 MILANO.

Sommario

NES In Anteprima

Game Boy

Tips and Tricks

l'Angolo dei Nintendo Maniaci

PLUS

ED INOLTRE... SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM® IN ANTEPRIMA!!!

Addestramento di base

Tu, nei panni di un membro del gruppo di Operation Wolf dovrai completare ogni missione a te assegnata ma dovrai stare sempre all'erta perchè questi terroristi sono dei tremendi fanatici.

Sarai tu a scegliere il metodo di gioco. Potrai azionare il tuo mirino con il controller oppure servirti dello Zapper per sfrecciare attraverso i livelli zeppi di azioni emozionanti.

Cerca sempre di abbattere per primi gli elicotteri e i carri armati perchè sono quelli che possono darti più fastidio. Cerca di centrare gli obbiettivi con il collimatore, colpiscili e guadagnerai munizioni ed energia vitale in più.

Briefing della Missione

Nel profondo della giungla Sud Americana la situazione si sta facendo piuttosto critica e si profila all'orizzonte uno scontro piuttosto duro. La squadra di Operation Wolf ora è diretta in quella zona...

Alcuni giorni fa dei terroristi hanno attaccato l'Ambasciata Americana ed ora stanno tenendo in ostaggio dei diplomatici nel profondo della giungla inesporata. Così il Governo Americano ha inviato il meglio delle sue forze per tentare di localizzare il comando dei terroristi e portare in salvo i propri compatrioti sgominando l'intera banda.

Pistola da ingrassaggio, Fucile e... coraggio!

Centro Comunicazioni

La tua prima missione consiste nell'infiltrare il covo dei terroristi e distruggere la torre di controllo ed il sistema di comunicazioni impedendo loro così di chiedere rinforzi e tagliandoli fuori dal mondo.

La Giungla

Ed ora devi trascinarti attraverso la giungla intricata con pericoli che ti aspettano in agguato ad ogni angolo. Alla fine del percorso guadagnerai informazioni vitali sulla posizione del Campo Prigionieri.

Il Villaggio

E' ora di concedere ai tuoi uomini un pò di riposo e quale posto migliore delle capanne di un villaggio? Però, attento, devi prima assicurarti che non ci siano nemici nascosti fra le capanne.

La Polveriera

Dopo il meritato riposo è ora di tornare in azione. Dovrai far saltare il deposito munizioni sapendo che ti aspetta un compito veramente arduo. Se avrai successo potrai rifornirti di munizioni per affrontare gli ultimi livelli più duri.

Non sarà facile ma dopo tutto il pericolo è il tuo mestiere ed è per questo che sei stato scelto per questa missione. Sarà il Presidente stesso a congratularsi con te se avrai successo.

Centro Comunicazioni

La Giungla

Il Villaggio

La Polveriera

CRACKOUT

Caos sul pianeta Selim!

Il futuristico pianeta Selim è in pericolo! Un'orda di alieni avidi di impadronirsi delle ricchezze di questo pianeta ha attaccato il computer centrale e lo ha fatto andare in panne per costringerlo a inserire il modulo di autodistruzione! L'unico modo per annullare il programma è di inserire un codice particolare nascosto nei meandri del cervello del computer. La Pattuglia Planetaria ti ha incaricato di entrare nel computer a bordo del sofisticato aereo "Red Craft" per scoprire il codice vitale. Ricorda, la sorte dell'intero pianeta è nelle tue mani!

Afferra i bonus!

E per risolvere Crackout

Crackout è basato più o meno sugli stessi parametri di Alleyway con la sola differenza che vi sono stati aggiunti degli aspetti totalmente nuovi che non potranno mancare di strabiliarti! L'obbiettivo su ognuno dei quaranta livelli è di abbattere tutti i blocchi o distruggere gli alieni o magari anche tutt'e due. Per colpire i bersagli dirigi la traiettoria di una pallina sempre in movimento con il tuo Red Fighter situato lungo il bordo inferiore dello schermo. Colpendo alcuni oggetti che vagano sullo schermo potrai ottenere un oggetto di bonus che potrà variare dalle super palline extra ai missili ai dispositivi fermatempo e alle vite extra.

Un'altra speciale caratteristica del gioco è l'apparizione improvvisa di tanto in tanto di Konami Man. Appare a intervalli durante il gioco e se il tuo aereo dovesse esserne colpito tu verrai sbattuto nella zona iperspazio. Meglio quindo usarlo solo su circuiti particolarmente difficili.

Le Zone

Le zone di percorso sono quattro in totale ed ognuna comprende dieci livelli. Tieni d'occhio le lettere che compongono il codice in quanto dovranno essere riposizionate per comporre una parola alla fine del gioco.

Zona 1 - La Zona Cubica

Circondato da cubi multicolori dovrai procedere attraverso i primi livelli più facili fino ai livelli più avanzati dominati dagli alieni. Cerca di non fare uso del Konami Man fino ai livelli più avanzati - dovresti essere in grado di incrementare il tuo punteggio e la tua riserva di super palline nel corso delle prime fasi di gioco.

Usa i missili per abbattere queste mura ben protette.

Zona 2 - La Zona degli Specchi

In questa zona incontrerai dei blocchi più resistenti e indistruttibili come pure un nuovo gruppo di alieni abili nello schivarti. Fai in modo da far rimbalzare la pallina contro le pareti o infilarla attraverso delle fessure.

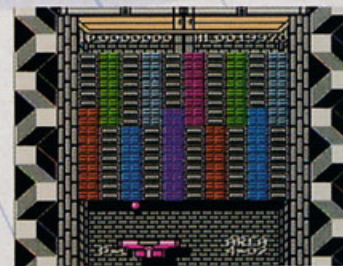
Nelle stanze dei vetri rotti possono apparire delle lettere.

Zona 3 - La Zona dei Tubi

In questa zona zeppa di tubi potrai incappare in nuove trappole con blocchi ritraibili e indistruttibili. Qui ti sarà molto utile la Pallina Potenziata (Powerball) che riesce a distruggere molti dei blocchi in un solo colpo.

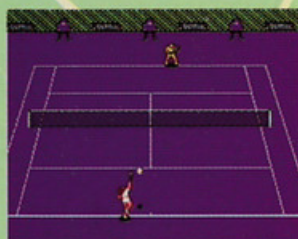
Per superare il blocco centrale devi eseguire un tiro a stretta angolazione.

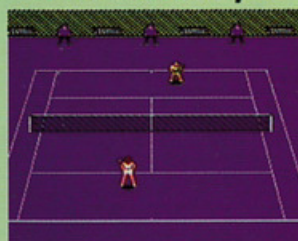
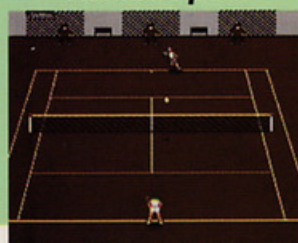
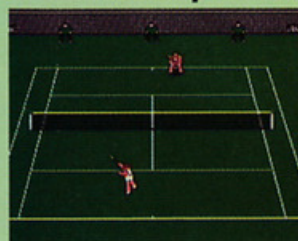
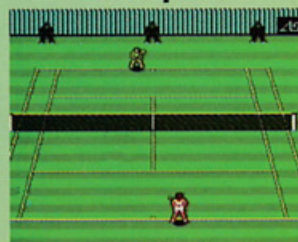
Zona 4 - La Zona Finale

Come previsto quest'ultima zona comprende alcuni dei blocchi più complicati e difficili da superare. Alcuni alieni faranno capolino ma dovrai davvero darti da fare se vorrai colpirli con la Super Pallina!

La Zona Finale ti offre davvero un "gran finale"!

FOUR PLAYERS' TENNIS

Match Point

Sul campo grava un silenzio totale mentre tu ti prepari per questo servizio. Sei sull'orlo di una vittoria fantastica, sei riuscito a risalire da due sets a zero, non hai mai ceduto e ora la vittoria è solo ad un punto di distanza.

Vincere un campionato

Giocare un colpo

Asmik Open

French Open

US Open

Wimbledon

Servi la palla a fondo nella zona di servizio avversaria... la risposta é incrociata... tu hai il tempo necessario per rimandare un passante che supera il tuo avversario e la folla erompe in un boato di entusiasmo! Ce l'hai fatta! Sei il campione! "Four Player Tennis" ti regala una simulazione eccellente che farebbe la gioia di qualsiasi sportivo in cerca di una sfida significativa.

Aree di allenamento

Come per tutti gli sports la pratica vale più della grammatica e più riuscirai a padroneggiare i segreti del tennis più potrai migliorare la tua tecnica di gioco. Ogni volta poi che vincerai un match ti verranno assegnati dei punti di bonus che ti permetteranno di aumentare la tua forza in otto categorie diverse.

Ogni giocatore possiede abilità tennistiche di base ma per competere al livello massimo sarà necessario affinare le loro tecniche e aumentare le loro possibilità di vincita nel Grand Slam! Potrai anche sperimentare una varietà di tiri come il rovescio, o il diritto o la schiacciata con vari gradi di controllo ed effetto. Prova e riprova per stabilire quali sono i tiri più efficaci!

In Torneo

E ora che sei riuscito a entrare a far parte dell'elite del tennis mondiale competerai in alcuni dei tornei più famosi.

Asmik Open

Questo nuovo torneo, ultimo arrivato nella serie dei tornei di tennis, sarà la tua prima prova. Il terreno di gioco è piuttosto particolare ma non ti lasciar spaventare.

French Open

Il French Open viene disputato su terra rossa. Per molti giocatori questo è un terreno piuttosto difficile e quindi dovrai adeguare la tua tecnica al tipo di terreno.

US Open

Flushing Meadow e' probabilmente uno dei tornei più difficili da affrontare. Se però la folla ti dà il suo appoggio e la partita va come desideri ti dovresti divertire un mondo.

Wimbledon

Questo è il sogno di ogni buon tennista! Questo campo è stato teatro di storiche contese in punta di racchetta nel corso di molti anni. E' l'unico terreno con erba e dovrai quindi regolare bene i tuoi in quanto la palla si muove più velocemente che su altre superfici.

Lo Spogliatoio

Oltre ad offrire l'azione emozionante di un torneo internazionale "Four Player Tennis" ti permette di allenarti con un amico in un paio di sets preliminari o di competere in un doppio. Fino a quattro giocatori possono partecipare usando il NES Four Score (Adattatore per il gioco a quattro). Le partite in doppio metteranno davvero alla prova la tua prontezza di riflessi mentre tu e il tuo compagno imparate le tecniche più raffinate del gioco di squadra!

Doppio

The Adventure Island Part II Two

E ora via! Esploriamo un po' l'isola con master Higgins!

Se cerchi avventura ed emozioni allora "Adventure Island II" è il gioco che fa per te! Sotto a quel sole cocente non mancherai certo di abbronzarti! Però, attento... questa non è una delle solite isole meta di tanti viaggi organizzati - tra le sue palme e sulle sue spiagge dalla sabbia candida e fine si nascondono dinosauri, mostri marini, e altri coinquilini pericolosi che non hanno molta simpatia per i turisti!

L'eroe di questa avventura, il nostro master Higgins, non è però uno dei soliti vacanzieri: egli è sull'isola in effetti per strappare la Principessa Tina dalle grinfie del crudele Witch Doctor (Stregone). Per farlo dovrà farsi strada attraverso le otto isole ed i loro numerosi livelli pullulanti di creature spaventose prima di arrivare al conflitto finale. Forse sarà giovane il nostro master Higgins ma non gli manca certo il coraggio!

Guida alla sopravvivenza sull'Isola Deserta

Master Higgins avrà filo da torcere per arrivare sano e salvo anche solo alla fine del primo livello. Tu dovrai guidare il nostro eroe attraverso numerose fasi di gioco evitando un nugolo di nemici ostili e di ostacoli pericolosi e tenendo gli occhi ben aperti per cercare di conquistare le uova contenenti i bonus e gli oggetti utili.

Dinosauri Amici - Ci sono quattro tipi di dinosauri che ti permettono di salire loro in groppa: c'è il Camptosauro Blu dalla coda micidiale, il Camptosauro Rosso mangiafuoco, l'Elastosauro Marino e infine lo Pteradonon alato.

L'Ascia di Pietra: lanciala contro i vari nemici per farli fuori senza troppa delicatezza!

Lo Skateboard: Ti permette di muoverti più velocemente ma con un controllo più limitato.

Altri Bonus: Tieni d'occhio il latte rivitalizzante, i fiori di bonus e la dolce ragazza invincibile. E non mangiare la melanzana!

Una volta dentro la caverna attento alle rocce volanti!

Le isole

Ce ne sono otto in tutto da conquistare - ed eccoti una sbirciatina sulle prime isolette:

Fern Island (L'Isola delle Felci) - Uno sfondo pittoresco di palme si offre alla tua vista all'inizio dell'avventura con solamente delle lumache, dei serpenti e degli uccelli come avversari. Affera bene l'ascia e lo skateboard e via!

Lake Island (L'Isola dei Laghi) - Sarai costretto a tuffarti per superare alcune fasi di gioco. Attento a quelle sporgenze così appuntite e così ben nascoste però!

Desert Island (L'Isola Deserta) - Più di una volta l'atmosfera si è fatta incandescente nel caldo insopportabile dell'Isola Deserta. Persino le noci di cocco che cadono dalle palme sono mortali.

Occhio a quei lupi affamati che ti inseguono nei boschi!

Librati verso il cielo sulle ali dello Pteradonon.

E un giorno Peter Pan cominciò a diventare grande...

Il mondo sempre fanciullo dell'Isola che Non C'e' non fu mai più lo stesso dopo la partenza di Peter Pan. Tuttavia Capitan Uncino non ha mai dimenticato i fastidi causatigli nel suo paese. Purtroppo però Peter Pan è ormai cresciuto e non ricorda neppure i suoi giorni felici nel Paese che non c'è, non riesce neppur più a volare! Ma sarà meglio che si liberi dei suoi pregiudizi e ricominci a credere fortemente come prima perchè non sono solo i suoi ragazzi a essere in pericolo ma l'intera Isola che Non C'è!

Protagonisti...

Peter Pan - Tu assumi il ruolo di Peter Pan e dovrai cercare i suoi ragazzi perduti, al momento prigionieri dell'orribile Capitan Uncino. Peter non riesce ancora a volare ma è talmente un eroe nell'animo che non mancherà di buttarsi senza esitazione in questa avventura affrontando i sette livelli. Con un piccolo aiuto da Campanellino Peter, che è molto bravo con la spada, potrà, se messo con le spalle al muro, combattere fieramente e debellare anche i più feroci dei nemici.

Campanellino (Tinkerbell) - Beh, si dice che piccolo è bello! E più di cosi...! Tinkerbell possiede dei poteri magici che possono trarre Peter dai guai. Non può però aiutarti sott'acqua perchè non le va di bagnarsi le ali.

Rufio - Da quando Peter Pan ha lasciato l'Isola che Non C'è, Rufio ha assunto il comando dei Ragazzi Smarriti e sta anche dimostrando di avere le doti di un buon comandante. Ora, tuttavia, Peter Pan è tornato e per Rufio sembra sia arrivato il momento di cedere il comando. Non però prima che Peter Pan abbia dimostrato di essere proprio lui e di aver sconfitto Rufio in un duello di spade.

Hook - In ogni storia che si rispetti non manca un cattivo e Hook lo è per eccellenza! Non contento di aver catturato i Ragazzi di Peter ora vuole distruggere anche lui e tutti i suoi amici dell'Isola che Non C'è! Ricorda che tutti i Pirati sono creature di Hook e quindi dovrai prima sconfiggere loro per poter arrivare a Hook!

Oggetti vari

Lungo tutto il percorso del gioco troverai degli oggetti che dovrai raccogliere: alcuni di essi sono più importanti di altri ma tutti sono comunque utili al tuo scopo.

POLLO/TORTA/MELA - Queste merendine ridaranno energia a Peter.

BIGLIA - Ti permette di attraversare il ponte.

DITALE - Per poterti far accompagnare da Campanellino devi prima prendere il ditale.

RIVELATORE DI METALLI - Questo rivelatore ti aiuta a rintracciare i tesori nascosti su alcuni livelli.

INCUDINE - Raccogli l'incudine mentre stai nuotando: ti servirà per arrivare sul fondo marino.

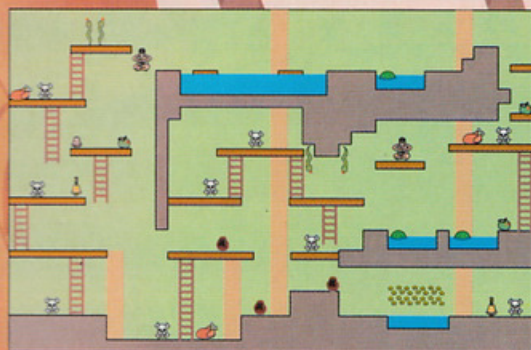
OSTRICA - Colleziona le perle tratte dalle conchiglie delle ostriche per completare i livelli sottomarini.

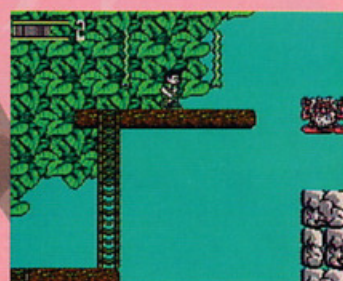
SCRIGNO DEL TESORO - Raccogli lo scrigno per accumulare 50 o 100 punti.

E ora parti per la tua avventura!!

Adesso sei pronto per il tuo lungo e avventuroso viaggio e per affrontare i molti e difficili ostacoli di Never Never Land (L'Isola che non C'è). Dovrai esplorare ogni livello e collezionare gli oggetti che scoprirai. L'intero gioco è un viaggio di scoperta senza sosta zeppo di personaggi molto furbi e di terreni pericolosi.

O la o la spacca!!

Per riuscire a percorrere tutto il tragitto dovrai fare appello a tutta la tua abilità e avrai anche bisogno di tutto l'aiuto possibile. Noi, quindi, per essere gentili, ti abbiamo fornito il tracciato dei primi due livelli tanto per darti una mano...

La Foresta dei Pirati

Pirati dovunque! E l'unica amica che hai è Campanellino! La Foresta dei Pirati è un punto molto difficile in cui iniziare il gioco: e' infatti zeppa di pirati armati fino ai denti e certo poco amichevoli! Esplora tutte le zone, raccogli gli oggetti e trova l'uscita.

La Miniera Fantasma

Non ti lasciar spaventare dalle apparizioni che sfrecciano tutt'intorno a te facendo i rumori più strani! Raccogli quanto più cibo puoi e consegnalo a Thudbutt che ti aiuterà! Trova il rivelatore di metalli e potrai così scoprire degli scrigni pieni di tesori...

- CHIAVE
- Pietre Rotolanti
- Thudbutt
- Pirati
- Guru
- Pirati Fantasma
- Draghi Sputafuoco
- Marinaio Fantasma
- Gorilla
- Ragni Saputelli
- Tartarughe
- Stelle
- Metal Detector
- Ditale
- Campana
- Pollo
- Meal
- Torta

Beh, è mattina presto ed e' ancora molto lunga la strada che ti separa dal duello finale con Hook. Da questo momento in poi farai tante nuove esperienze che metteranno alla prova tutta la tua abilità.

Per volare

In alcune occasioni avrai bisogno di alzarti in volo per continuare il tuo viaggio. Da molto tempo Peter non vola e quindi per aiutarlo i Ragazzi Smarriti hanno lanciato delle biglie verso il cielo. Collezionale mentre voli e dovresti cavartela abbastanza bene... ma stai attento ai bastoncini di dinamite e alle nuvole temporalesche perchè potrebbero interrompere il tuo volo in malo modo!

Il Duello con Rufio

La tua abilità di spadaccino verrà messa a dura prova nel duello con Rufio. Muoviti velocemente e abilmente mentre con la spada tenti di tagliare la sua giacchetta a pezzettini prima che possa farlo lui a te!

E poi...

Ci sono molti altri livelli nel gioco durante i quali dovrai saltare e arrampicarti per terreni accidentati. Tuffati nel Mondo Marino (Marine World) e procedi con cautela verso le cime gelate di Snow Peaks. Dalla Tomba del Pirata alla tana di Hook non avrai un attimo di respiro se vorrai liberare l'Isola che non C'è da Hook e dai suoi sgherri!

Vi siete mai chiesti che cosa fanno Mario e Luigi nel tempo libero? Come pensate che si divertiranno? Beh, sarete sorpresi nel sapere che alla benchè minima occasione i nostri amici afferrano le loro mazze e se la filano verso il Nintendo Club House per una breve partita di Golf. Eh, già! I nostri due simpaticissimi fratelli hanno la passione del Golf e ora tu potrai unirti a loro...

Ai Club

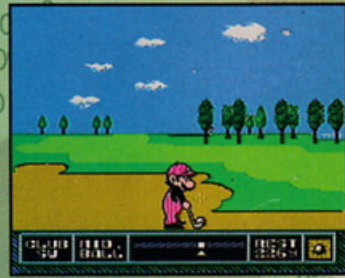
"NES Open Golf Tournament" è il paradiso dei golfisti, con una marea di opzioni diverse e dei percorsi davvero stimolanti. Inoltre con questo gioco potrai consultare le statistiche, calcolare i premi vinti, allenarti su percorsi di tua scelta e tenere il conto delle buche più fantastiche da te realizzate quali per esempio gli "albatross" e gli "eagles". Non c'è che dire, questo gioco è quanto di più completo e realistico si possa desiderare.

Immagina di fare una bella partita non competitiva con un amico oppure, perchè no, anche un bel match di 36 buche su un percorso di tua scelta. Magari poi tu hai lo spirito del giocatore d'azzardo e vuoi scommettere su una "hole in one" (buca in un colpo solo). Ricorda però che i premi più sostanziosi sono per un primo posto in un percorso di 36 buche - chissà, potresti essere il primo a realizzare un bel milione!

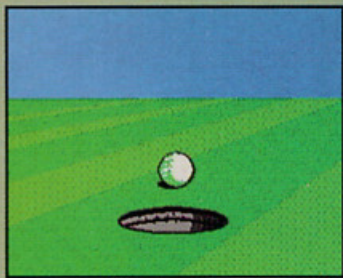
Il giro del mondo in 54 buche

Puoi scegliere di affrontare uno qualsiasi di tre percorsi diversi tutti con ostacoli differenti ed altrettante emicranie. Beh, vediamo un pò il terreno...!

Il percorso UK - 7049 yards Par 72

Qui sembra sia raccomandabile usare una delle mazze chiamate "legno (1-2-3-)". Troverai diversi ostacoli con acqua e un buon numero di bunkers! E poi nel clima dell'Inghilterra troverai che la velocità del vento è maggiore che sugli altri due percorsi.

Il percorso USA - 7102 yarde Par 72

Questo percorso è probabilmente più adatto ai principianti perchè è meno tortuoso degli altri ma non illuderti: non è poi così semplice come potresti pensare! Troverai delle buche molto lunghe da superare come la buca n.12 di ben 642 yarde!

Il percorso Giapponese - 7037 yarde Par 72

Simile ad una spiaggia, questo percorso offre alcune distese piuttosto vaste di sabbia che ti metteranno a dura prova. E per di più la tua pallina potrebbe piombare dentro ai laghetti che ti attendono qua e là lungo il percorso. Non è davvero una passeggiata, quindi!

Vogliamo rivedere il tutto un'altra volta?

Come per tutti gli sports è gratificante poter rivedere i tuoi tiri più belli e con il "NES Open Golf Tournament" avrai a disposizione tutte le buche migliori per un playback immediato: in questo modo potrai fare colpo sui tuoi amici o anche solo applaudire te stesso! E inoltre durante il gioco, se ti avvicinerai alla buca, sullo schermo apparirà un primo piano della tua pallina mentre vi rotola dentro o l'ha appena superata! Se sei in difficoltà potrai sempre controllare la tua posizione sul percorso e trarne un'indicazione accurata del tipo di mazza da usare. Il gioco ti offre talmente tante possibilità che l'unica cosa che non potrai trarne sarà la sensazione del vento nei capelli - beh, a meno che tu non ti procuri un buon ventilatore!

Denaro in banca

Nel gioco del Golf si possono guadagnare dei premi abbastanza soddisfacenti e questo gioco non fa eccezione! In aggiunta al denaro che potrai vincere nei tornei o scommettendo buca dopo buca avrai anche l'opportunità di ottenere dei bonus piuttosto corposi. Su ogni circuito verrà scelta una buca per un Longest Drive (Il Drive più Lungo) ed una per un tiro "Closest to the Pin" (Più vicino alla buca). Se il tuo tiro sarà buono verrai dichiarato vincitore e ti si chiederà di scegliere fra tre bandierine. Ma quale sarà quella del primo premio?!

Una volta ottenuto il denaro vai a far visita a Guy il Gorilla che conserverà per te il malloppo dandoti un rapporto sull'ammontare delle tue ricchezze.

E ora avvicinati al tee

E adesso via! Cominciamo con il UK Courser per giocare le prime buche e naturalmente per darti qualche consiglio e farti procedere spedito.

1

Hole 1: Par 4: 418 yarde

Questa prima buca e' un par 4 abbastanza lungo e che richiede un tiro dal tee forte e accurato. Esegui il primo tiro da destra a sinistra - idealmente dovresti cercare di atterrare sul fairway, proprio appena prima del bunker centrale, ciò che ti permetterà un secondo tiro abbastanza diritto. Se riuscirai a eseguire un secondo tiro con la dovuta accuratezza potrai anche magari puntare ad un birdie.

2

Hole 2: Par 4: 393 yarde

Oh, accidenti! Questa buca può essere affrontata in due modi diversi. Con un tiro forte verso sinistra puoi raggiungere quel tratto di fairway e concludere poi con un tiro di avvicinamento abbastanza corto. Altrimenti puoi puntare al fairway di destra ma dovrai tenerti molto sulla sinistra e gli alberi potrebbero darti un pò di fastidio. In ogni caso evita di tirare troppo lontano oltre il green perchè davanti a te c'è un grosso bunker.

3

Hole 3: Par 5: 550 yarde

Per un Par 5 questa è una buca piuttosto corta e quindi hai buone possibilità di guadagnare un tiro o due! Prima di tutto però devi superare gli alberi prima del tee. Esegui un tiro dal tee forte e un po' verso sinistra. Se riuscirai a superare gli alberi atterrando sul fairway potrai contare su un secondo tiro abbastanza diritto e magari anche puntare ad un birdie!

Aveva detto che sarebbe tornato e prima che tu potessi dire bah, eccolo qui, quel modellino simpatico dall'aspetto futuristico, la star di questa conversione dall'avventura del grande schermo! Il film è stato uno dei più costosi ed un grande successo in tutto il mondo e a quanto pare sembra destinato a ripetere tale successo sul tuo NES! La tua missione consiste nel salvare il giovane John Connor dai suoi nemici del futuro. Il mondo non lo sa ancora ma il suo destino è nelle tue mani, questo è il Giorno del Giudizio!

Hasta la Vista Baby!

T800 deve proteggere John Connor a tutti i costi e questo significa che dovrà battersi contro un certo numero di brutti ceffi lungo il percorso. Lui però è un tipo in gamba che non conosce la paura e quindi un pugno di mortali non potranno certo costituire un pericolo. Non che non si aspetti del filo da torcere naturalmente!! Anche perchè lo aspetta al varco T1000, il persistente e fantasioso robot. Beh, ragazzi, sarà uno scontro davvero epico . . . !

E ora la battaglia ha inizio

T800 è piuttosto versatile e sul primo livello deve vedersela con un pugno di maniaci, brutti ceffi armati di sbarre di ferro e gaglioffi dai muscoli super che lo affronteranno e tenteranno di bloccarlo. E quando il avrà superati lo aspetta lo scontro finale . . . Provare per credere, ragazzi!

Affronta prima questi motociclisti

Attento a non farti stendere da questa moto

Questi tipetti sono veloci

Però non è giusto! Dieci contro uno! Per affrontarli cerca di abbassarti tirando dei pugni solenni.

Dirigiti per la fermata dei camions

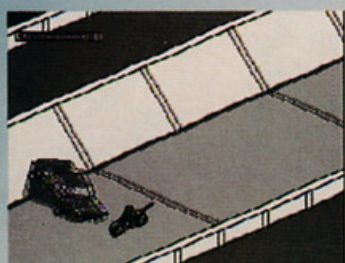
Non c'è tempo per consultare il menu!

Attento... là dietro al bar!

Questo tipo è tremendo ma non indistruttibile. Salta sopra alla sua testa e colpiscilo da dietro.

Il dovere ti chiama

Il livello n.1 non è che un assaggio di quel che verrà! Ad esso segue una lunga serie di livelli sulla falsariga del film. Cerca di dirigere la tua nuova moto attraverso il tombino servendoti della tua arma per abbattere le sbarre. Oh, a proposito T100 ti sta alle calcagna con un un camion! Libera Sarah Connor dal manicomio dove riapparirà T1000, dopo di che dovrai affrontare l'ultima difficile impresa di penetrare nel Quartier General dei Cyberdine Systems e distruggerlo.

Dovunque tu vada avrai sempre T1000 alle calcagna fino allo scontro finale...!

THE FLINTSTONES®

The Rescue of Dino & Hoppy

Yabba Dabba Doo!

Ed ecco a voi i Flintstones! La vita selvaggia dell'età della pietra si incontra con il ritmo demenziale dell'età dello spazio e insieme ti offrono un gioco zeppo di situazioni imprevedibili ed inaspettate che hanno fatto del cartone animato omonimo un grande successo del piccolo schermo! Con questa cassetta NES tu, nei panni del nostro simpatico Fred Flintstone, dovrai farti strada attraverso Bedrock e le città limitrofe per arrivare persino nel 30mo secolo nel tentativo di portare in salvo i tuoi piccoli amici Dino e Hoppy strappandoli alle grinfie di uno scienziato pazzo!

Ed eccoli qua i nostri amici dell'età della pietra!

Fred - Nonostante la stazza Fred è un tipo piuttosto agile che riesce ad appendersi alle piattaforme per poi lanciarsi verso l'alto. E' anche abile nell'uso di armi come asce di pietra, fionde e mazze per difendersi da nemici preistorici.

Wilma - E' la ultra paziente moglie di Fred. Parlale con gentilezza: forse ti aiuterà.

Barney e Betty - I vicini di Fred ti possono dare dei buoni consigli.

La Provincia preistorica

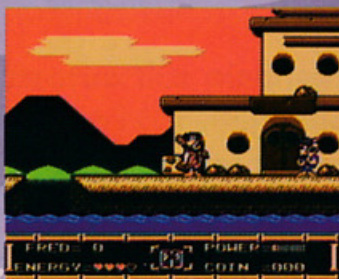
Sette livelli piuttosto dificili attendono Fred, ognuno brulicante di mostri famelici, criminali dell'età della pietra, territori pericolosi ed enormi guardiani! Ogni volta che Fred riesce a completare una fase di gioco il suo amichetto spaziale Gazoo può ricostruire un pezzo della Macchina del tempo. Quando quest'opera sarà terminata i Flintstones potranno proiettarsi nel 30mo secolo per lo scontro finale!

Bedrock

La piccola sonnolenta cittadina di Bedrock è abitata da pterodattili e mostri marini mangiafuoco. Stai quindi molto attento quando attraversi il ponte fossilizzato!

Tienti forte!

Reefrock

Questo è davvero un quartiere di "duri". Occhio, quindi quando attraversi le fogne preistoriche!

Attento a quei criminali veramente traditori!

La Città del Ghiaccio (Ice City)

La temperatura sotto zero raggela il povero Fred che dovrà superare un buon numero di trappole e trabocchetti per raggiungere la fine!

Attento a non saltare vicino a quelle punte accuminate!

Al di là di Bedrock

Dopo la Città del Ghiaccio Fred dovrà affrontare tanti altri livelli uno più pericoloso dell'altro come una giungla infestata di mostri, caverne piene di lava, mari tempestosi. E ognuno di questi livelli, con caratteristiche diverse e particolari, rappresenterà una sfida più che mai divertente. Fermati in una delle zone per affrontare un duello corpo a corpo e guadagnare così uno dei poteri extra e cioè Salto (Jump), Tuffo (Dive) e Volo (Fly), tutti importantissimi.

Gioco uno contro uno

Bigliardino Super Rapido!

"Pinbot" ha dimostrasto di meritare un posto d'onore fra i video giochi con la sua azione incalzante ed emozionante. Ma ora ecco che sta per arrivare "High Speed", che porta il tanto popolare bigliardino sui vostri schermi migliorando la performance del suo predecessore con le emozioni del gioco originale unite all'alta tecnologia del vostro NES!

Alta velocità sul tavolo da bigliardino.

Ostacoli, sbarramenti e bonus abbondano in questo gioco. E non è tutto! Ci sono dei bonus nascosti che dovrai scoprire...

Supera tutte le luci!

Fai accendere tutte le luci prima verdi, poi color ambra, poi rosse prima di attaccare la salita nella caccia al ladro. Saetta la pallina attorno alla rampa ancora una volta per accedere al gioco multiplo con tre palline in contemporanea!

Frenesia sull'autostrada

Sfreccia lungo l'arteria autostradale di Santa Monica o di Bay Shore per realizzare un punteggio elevato!

Ostacoli e impedimenti

Numerose rampe portano la tua pallina tutt'intorno al tavolo da gioco mentre sbarramenti lampeggianti la proiettano in varie direzioni alzando notevolmente il tuo punteggio. E se riuscirai a colpire alcuni bersagli nella giusta sequenza potrai anche ottenere ulteriori vantaggi.

Flippers

Il meccanismo di scorrimento del gioco ti permette di tenere d'occhio i flippers in ogni momento.

I Cattivi del Video Gioco

Anche qui spuntano fuori gli alieni che minacciano di portarti via la pallina e di non restituirtela più! Altri potranno tentare di scardinare uno dei tuoi flippers e quindi se uno di loro appare sullo schermo tiragli contro la pallina! Se per caso l'alieno riesce ad afferrarli scuoti velocemente il piano con i pulsanti di controllo ma attento a non sbilanciare la macchina!

I Bonus

Due simboli ti conducono ai bonus. Colleziona tre elicotteri per misurarti in una gara automobilistica mozzafiato oppure afferra tre casseforti per giocare nel più calmo Pachinko. Completa questi bonus per guadagnare dei punti extra e la possibilità di conquistare dei vantaggi particolari come un kickback (ritorno) o un giro extra.

Giochi preferiti: Super Mario Land, Paper Boy, Balloon Kid.
Punteggi record: Finito Super Mario Land in 3 giorni.
Hobbies: NES. Football e Tennis.
Ambizioni: Realizzare un gioco portatile altrettanto fantastico quanto il Game Boy™!

Giochi preferiti: Kung Fu Master, Super Mario Land.
Punteggi record: Finito Kung Fu Master.
Hobbies: Game Boy™ e Calcio.
Ambizioni: Possedere tutte le cassette Game Boy™.

Giochi preferiti: Rescue Rangers.
Punteggi record: Finito Rescue Ranges in 1 settimana.
Hobbies: Giocare col NES, fare a pugni e mangiare cioccolato!
Ambizioni: Visitare Marioland.

Giochi preferiti: Tutti i giochi di Super Mario, Duck Tales™
Punteggi record: Finito SMB in mezz'ora e Duck Tales™ in due giorni.
Hobbies: La mia piccola di 4 mesi e nuoto sott'acqua.
Ambizioni: Finire tutti i giochi NES e nuotare nel Mar Rosso.

Giochi preferiti: SMB 3, Bayou Billy, Mission Impossible
Punteggi record: Finito Duck Tales™ in 2 giorni e Gremlins 2 in 5 giorni.
Hobbies: Giocare con il NES e basket.
Ambizioni: Finire SMB 3 e Mission Impossible.

Punteggi record: Finito SMB 1 e 2, Mega Man 1 e 2, Zelda 1 e 2.
Hobbies: NES, TV, nuoto e scrivere lettere a Nintendo.
Ambizioni: Lavorare per Nintendo.

Giochi preferiti: Calcio e Turtles.
Punteggi record: Completato Super Mario in 1 settimana, Duck Tales™ in due giorni.
Hobbies: Giocare con il NES e al calcio.
Ambizioni: Diventare un giocatore di calcio famosoi.

Punteggi record: Finito Zelda 1 e Double Dragon 2.
Hobbies: NES e nuoto.
Ambizioni: Lavorare per Nintendo.

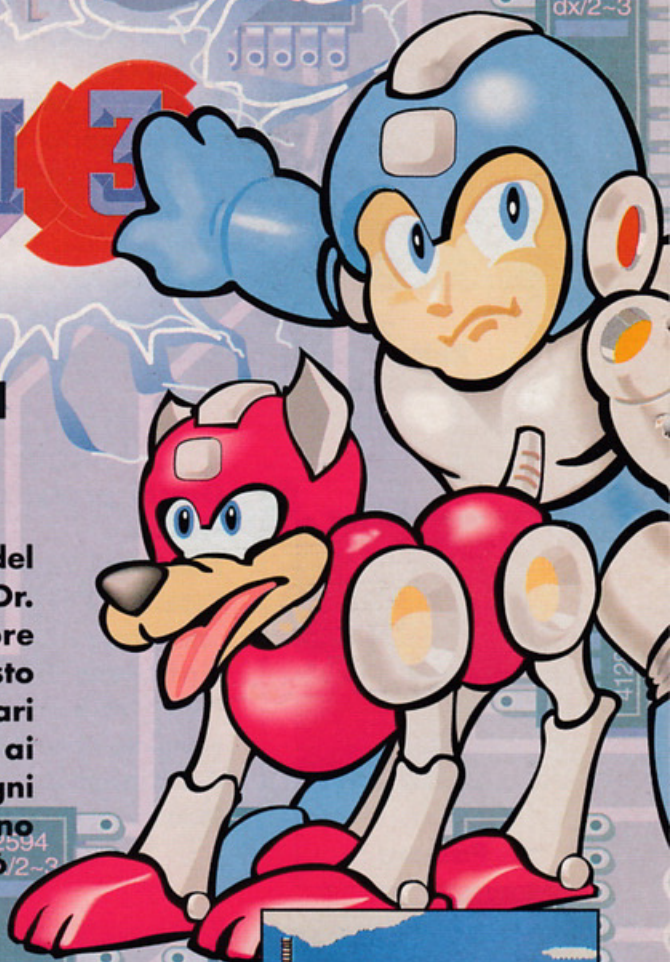
Se volete vedere pubblicato il vostro nome e la vostra foto nel più bel giornalino di tutti i tempi scriveteci! Dovrete inviarci non solo nome, cognome ed età ma anche i vostri tre giochi preferiti, i vostri records, gli hobbies e le vostre ambizioni. Le vostre lettere dovranno essere spiritose, divertenti ma soprattutto veloci! Più presto le riceviamo più possibilità avrete di vedere il vostro nome pubblicato (e naturalmente la vostra molto fotogenica foto!)

Il super eroe e' sulla strada del ritorno!

E' davvero possibile? Il Dr. Wily si è unito alle forze del bene? Sembra proprio così! Il Dr. Wily si è unito al Dr. Light e a Mega Man per creare un Robot Difensore della Pace (Peace Keeping Robot). I frammenti di questo androide però sono sparsi attraverso otto mondi minerari e Mega Man dovrà attraversarli tutti per permettere ai due dottori di visitarli e cercare i pezzi del robot. In ogni mondo però c'è un Master Robot simile in modo strano agli androidi creati nel passato dal pentito Dr. Wily. Però visto che ora lui è dalla parte del bene non può far poi molto danno, vero?

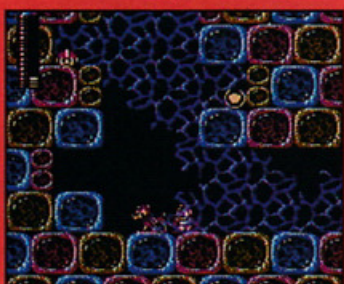
Un Mega Man e il suo cane

Un Mega man - l'eroe delle due passate avventure si è molto trasformato. Può ancora acquisire i poteri dai nemici abbattuti come pure puo'correre e saltare ma ora possiede anche l'abilità di scivolare e di passare così attraverso fessure molto strette e sfrecciare oltre trappole pericolose.

Rush - Lassie non ci è mai riuscita! Rush, il cane di Mega Man, è un super cane e quindi capace di usare dei poteri particolari.

Oggetti vari e bonus

Mega Man avrà bisogno di tutto l'aiuto possibile per poter vincere. I gusci energetici gialli ricostituiscono la sua riserva di energia. I gusci potenziatori ricostituiscono la sua riserva di potenza. Gli 1-Ups gli procurano delle vite extra e i serbatoi di energia permettono a Mega Man di ricostituire la sua energia quando vuole. Appaiono anche dei serbatoi rossi: alcuni contenengono dei gusci gialli e altri 1-Ups!

Fai in modo di esplorare ogni possibile percorso per raggiungere gli oggetti di bonus.

La Molla di Rush - Rush permette a Mega Man di saltargli sulla schiena e di prendere lo slancio verso il cielo, grazie ad una spirale flessibile

Il Rush Marine - un veicolo che viene conquistato più in là sul percorso e che può proiettare questa squadra fantastica attraverso mondi sottommarini.

Il Rush Jet - Anche questo veicolo verra' acquistato piu' in la' nel gioco e aiutera' Mega Man a scorazzare per il cielo e a superare trappole insidiose.

Gli otto mondi dei Master Robots

Nonostante la maggiore abilità di Mega Man ed il suo nuovo compagno di avventure, il nostro eroe avrà parecchio filo da torcere e dovrà darsi un sacco da fare se vorrà sopravvivere ai molteplici pericoli e a tutti gli scontri che lo aspettano.

Galleria

SUPER BAT MARIO (4)
CARO CLUB-
NEI-PANNI-DI-SUPER
BAT-MARIO- MI-
TROVO-BENISSIMO
E-GRAZIE-AL-
NOSTRO-CARO
AMICO-TONIO-
MASTRANGELO
FORSE-FARÒ
UN'ALTRA
AVVENTURA
CON
QUALCHE
NUOVO-COSTUME
CIAO.....
TONIO
MASTRANGELO
DI-TARANTO

Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA

Nintendo
SUPER MARIO
BROS.

MARIO
by ALEX AND GIUSEPPE
BORTONI
BROS.

EHI, NINTENDO FANS! C
VI CUCCATE UN SUP
Arraffateli al volo! In tutti gli zaini Nintendo e SuperMario trovate un fantastico Buono Sconto di
L. 30.000!
su console Nintendo o su Game Boy, oppure di
L. 15.000!
su un videogame. Wow! Nintendo oggi è il vero trend!
Nintendomania!
Nintendomania!
Gli zaini Nintendo e SuperMario sono in vendita in cartoleria.

ON GLI ZAINI NINTENDO
ER-BUONO-SCONTO!

NINTENDO È
IL TOP, ANCHE
NEGLI ZAINI!
VE LO DICE
SUPERMARIO!

SUPER MARIO BROS.

Nintendo

Nintendo®

PUBLICIS · FCB / MAC

Galleria

SUPER
NINTENDO
MARIO 3
T.M.
BROS.
MASSIMO CORAZZA
MARIO
RANA
AIUTO! SIAMO INVASI DAGLI ALIENI
The Simpson Bart vs the space mutants
TURTLES

Hard Man

Contrariamente al suo nome Hard Man non è in effetti il più duro dei nemici che attendono Mega Man al varco. E neppure il territorio di cui egli è a guardia può essere considerato fra i più difficili. Per aiutarti nel colpire per primo usa la nostra mappa!

Serviti di Rush e della sua meravigliosa molla per saltare su questa piattaforma.

Attento a quelle tenaglie.

Sconfiggi Break Man passandogli sotto mentre salta e poi sparandogli alla schiena!

Il terreno roccioso e la struttura di questo livello non dovrebbero crearti troppi problemi, dopotutto tu sei Mega Man!

Le api possono fornirti parecchi bonus. Colpiscine tante e potresti anche trovare un 1-Up!

Per evitare queste trappole a scatto spostati velocemente di lato.

Hard Man

Colpisci il Miner Man (Minatore) alla testa.

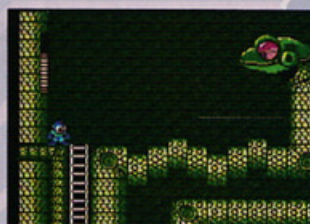
Afferra il serbatoio de energia (Energy Tank).

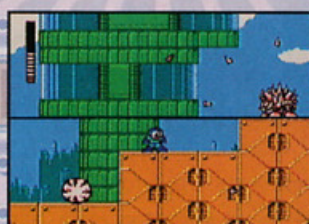
Il Duello con Hard Man

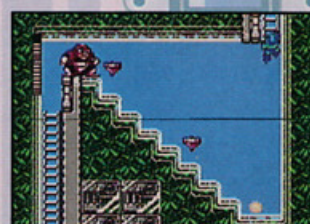
Hard Man colpisce con due pugni contemporaneamente che poi rimbalzano sulla parete. Spara velocemente e preparati a prendere la rincorsa nel momento in cui egli salta cercando di non trovarti sotto di lui quando atterra.

Altri livelli

Spark Man (Uomo Scintilla)

Questo livello è disseminato di trappole elettriche e di piattaforme mobili corredate di aculei che potrebbero impalare Mega Man se non è abbastanza veloce da evitarli!

Snake Man (Uomo Serpente)

Questo è un tipo davvero "scivoloso" accompagnato com'è da una ghenga di mostricciattoli su un terreno zeppo di tranelli, curve e trappole. Attento inoltre a quegli enormi serpenti che sbucano fuori di colpo!

Needle Man (Uomo Ago)

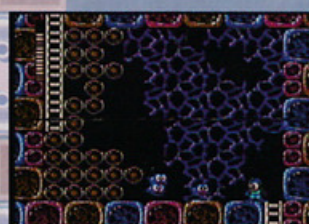
Ci sono su questo livello degli aculei estremamente pericolosi che puntano a distruggere Mega Man, il quale deve vedersela con un buon numero di Hard Hats.

Top Man (Uomo Cilindro)

La strada verso Top Man è bloccata da molti nemici compreso un gattone giocherellone ed un cilindro-giocoliere. Il terreno del percorso è altrettanto difficile da superare.

Shadow Man (Uomo Ombra)

Sullo sfondo di una caverna male illuminata Mega Man deve battersi contro un gruppo di alieni e superare un certo numero di trappole prima dello scontro finale. Stai molto attento al momento in cui le luci si spegneranno!

Magnet Man (Uomo Calamita)

Un'altra caverna sotterranea attira Mega Man il quale si trova a dover affrontare ogni tipo di nemici magnetici. E qui inoltre entrano in gioco i famosi blocchi che svaniscono e... beh, per il nostro eroe sono guai!

Gemini Man (Uomo Gemelli)

In questa fase di gioco delle piattaforme girevoli lasciano il campo ad uno scoppio di colori e ad alcune trappole ingegnose. Qui Rush sarà certamente di grande aiuto!

Oltre il Difensore della Pace

Dei vecchi amici sono in attesa di Mega Man quando e se riuscirà a superare gli otto mondi minerari. A questo punto il nostro eroe si accorge che qualcosa non va, ma che cosa? Non dimenticare il vecchio adagio: "Il lupo cambia il pelo ma non il vizio..."

L'attesa sta per finire!!!! La tecnologia di domani arrivera' presto sugli schermi dei vostri televisori!!! Una tecnologia sofisticatissima, qualita' grafiche senza precedenti e capacita' sonore mozzafiato stanno per portare il mondo dei videogiochi in una nuova dimensione.
"Club Nintendo" ha deciso di cominciare ad introdurvi nel mondo del 16 bit, per prepararvi al suo lancio ufficiale previsto per l'autunno.
Quindi cercatevi una poltrona comoda e continuate a leggere; non avete mai visto nulla di simile prima d'ora!!!!

Con il Super NES riceverete: la console, due controllers, i cavi di collegamento, il gioco di "Super Mario World".

Super tecnologia

Il Super NES contiene un microprocessore a 16 bit al posto dell'ormai celebre 8 bit delle vostre consolle: in pratica cio' significa che tutto si muove in modo più rapido, visto che le informazioni contenute nelle cartucce di gioco vengono lette più rapidamente: questo vuol dire più oggetti contemporaneamente sullo schermo, più alta definizione, più memoria. Ed anche i chip che controllano il suono e la grafica sono i più avanzati che potete trovare sul mercato!

Super Giocabilita'

Grazie a questi ultimi ritrovati tecnologici, il Super Nes sara' cosi'in grado di offrire giochi sempre piu' avanzati, che stimoleranno e coinvolgeranno in pieno ogni giocatore, anche il piu' esperto e smaliziato. Tanto per iniziare, le pulsantiere hanno ben 6 pulsanti "di movimento", più quelli di "start", "select" e la consueta crociera direzionale. Quattro pulsanti sono situati nella parte destra della pulsantiera, mentre altri due sono collocati sul bordo superiore, ma tutti sono facilmente manovrabili. Quindi miglior controllo e più possibilità di accelerazione che estendono senza dubbio le possibilità di gioco.

Ovviamente, con questa grafica superlativa e con oggetti e personaggi più grandi e meglio definiti, i giochi non potranno che apparirvi entusiasmanti, ma . . . non è finita qui: la maggiore velocità e la grande capacità di memoria (il 16 bit è in grado di far apparire in ogni istante fino a 128 caratteri in movimento) vi daranno emozioni mai provate prima, rendendo il Super NES una macchina davvero speciale!!!

Super Grafica

"Colori": con il Super NES potrete vedere fino a 256 colori in ogni schermo di gioco, partendo da una palette di 32.768. Ciò significa maggiore autenticità e realismo delle figure rappresentate: provate "Super Soccer" e "Castlevania IV" per capire esattamente cosa significa.

"Risoluzione": un numero maggiore di caratteri sullo schermo contemporeamente ed una più elevata definizione per un sistema che è di gran lunga il migliore di quelli in circolazione sul mercato.

"Capacità dimensionali": il Super NES è in grado di rimpicciolire o ingrandire qualsiasi figura sullo schermo, in modo che vi sia in ogni momento il massimo impatto visivo. In "Super Mario World", ad esempio, i guardiani dei vari mondi, una volta sconfitti, sembrano balzare fuori dallo schermo diventando sempre più grandi, prima di essere ridotti ad un semplice mucchietto di cenere!!!

"Rotazione": tutte le figure sullo schermo possono ruotare di 360 gradi. In "F-Zero" un aereo colpito ruota di 180 gradi per mostrare al giocatore il veicolo in fiamme: non c'è bisogno di dirlo . . . questo aggiunge al gioco un'atmosfera tutta nuova.

"Scrolling multi-livello": i fondali dei diversi schermi di gioco possono muoversi a velocità diverse, accentuando in questo modo la sensazione della profondità, della distanza e del movimento.

Super Sonoro

Il suono è tanto impressionante quanto la grafica, con un suono stereo ad otto canali!!! Ciò significa che giocando con il Super NES potrete sentire contemporaneamente il suono di otto strumenti con la stessa chiarezza di un lettore di CD. In "Super Mario World" la musica diventa cupa quando Mario entra in caverne scure e pericolose, mentre in "Super Soccer" potrete sentire il pubblico rumoreggiare, gli annunci fatti dallo speaker e persino le esclamazioni di dolore del giocatori quando subiscono un fallo.

Super NES

Senza alcun dubbio il Super NES è la più entusiasmante evoluzione mai realizzata nel campo dei videogiochi!! Ed il potenziale di questa consolle è ben lontano dall'essere sfruttato in pieno dai giochi al momento disponibili sul mercato!!! "Super Mario World" vi verrà dato in omaggio insieme alla consolle, mentre il programma delle nuove uscite è pieno zeppo di novità a dir poco entusiasmanti . . . Non perdete i prossimi numeri di "Club Nintendo", perchè è da queste pagine vi terremo informati su tutte le novità dei prossimi mesi!!!!

Una consolle Nintendo non è completa senza un gioco con Mario protagonista, e il Super NES non fa eccezione!!! Per fortuna c'è gente che non impara mai la lezione...

Bowser e' Ritornato - Di Nuovo:!

La tecnologia é cambiata, ma il re Bowser non rinucia alle sue solite stregonerie!!! Questa volta si é impadronito della terra dei dinosauri ed ha rapito ancora una volta la principessa: é proprio vero che c'é gente che non impara mai la lezione...

Benvenuto Super Mario

Ma non dimentichiamo Luigi!!!

Mario - l'eroe delle nostre avventure ha nuove risorse: adesso non solo può trasformarsi in Fire Mario e Super Mario, ma puo' anche diventare Cap Mario, riuscendo addirittura a volare, grazie al suo nuovo mantello magico!!!

Yoshi - eccovi la nuovissima star compagna di viaggio di Mario nelle sue avventure!!! Mario può esplorare i mondi a cavallo del suo nuovo amico draghetto che lo aiuterà inghiottendo i suoi nemici e liberando la strada per il nostro eroe senza paura!!

Nella terra dei dinosauri

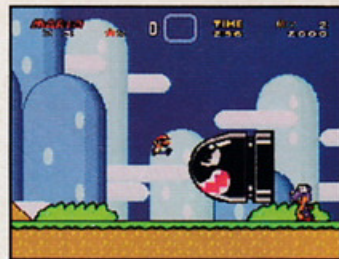
Dire che la terra dei dinosauri è enorme è dire poco!!! Non avete mai visto nulla di simile . . . Nugoli di nemici, tra cui Goombas, Super Koopas e Big Boos, hanno l'ordine di fermare Mario e di usare ogni loro potere per riuscirci!!! E non solo le loro capacità sono aumentate, ma sono anche più resistenti e pieni di risorse del solito!!!!

Ci sono 7 aree in totale, ognuna sorvegliata da uno dei figli prediletti di Bowser, e molteplici percorsi in ogni mondo . . . Per fortuna Mario ha imparato una serie di nuove mosse, come lo "scivolamento" che elimina i nemici, l' "avvitamento" ed il volo, che possono aiutarlo ad uscire dalle situazioni intricate!!!

L'azione inizia sull'isola di Yoshi, che è stata riempita di trappole dai nemici di Mario. Un consiglio? Cercate il draghetto: vi sarà di grande aiuto nell'attraversare questo mondo!!!

"Super Mario World" rappresenta un'ottima dimostrazione di quali siano le capacità del 16 bit.

Insieme ai classici percorsi, ci sono letteralmente centinaia di bonus, stanze segrete, aree nascoste, tecniche speciali e nuovi trucchi da scoprire. Il gioco è davvero sterminato e, come se non bastasse, vi viene dato in omaggio insieme al Super NES! Cosa potete pretendere di più?????

Yoshi è di grande aiuto a Mario in Quest'avventura!

Quanti pericolosi incontri dovrà affrontare Mario!!!

Le future attrazioni

In parallelo all'uscita del Super NES vi troverete di fronte ad un gran numero di nuovi giochi e all'imbarazzo della scelta!!! E c'è di più: alla Nintendo stanno pensando di preparare ancora nuovi giochi che sfruttino in pieno le potenzialità di questa nuova consolle!!!

Giochi, giochi ed ancora giochi!!!

"Super Mario World" è senza dubbio il miglior gioco mai realizzato, ma è solo la punta dell'iceberg!!!
Pronti per il lancio vi sono giochi adatti a soddisfare i gusti di ogni tipo di giocatore: dalla strategia allo sport, dall'azione all'avventura.

Avventura

Castlevania IV
Zelda 3 - A Link to the Past
The Addams Family

Fantasmi e magia in arrivo sul tuo Super NES

Non solo avventura ma anche anche una grafica superlativa e una definizione mai raggiunta prima!

Azione

F-Zero
Final Fight
Super R-Type
Un Squadron
Ultra Man
Paperboy 2

Super R-Type ti offre grafica e giocabilità in puro stile arcade

Una sezione che unisce vecchi hit rivisitati e novità mai proposte prima d'ora!

Sport

Super Tennis
Super Soccer
WWF

Super Soccer rappresenta la più autentica simulazione di gioco mai realizzata!

Il punto forte di questi titoli sta nel realismo, sia che si tratti di manovre, di scelte di azione, di giocabilità o di grafica. Una serie di giochi che rappresenta il meglio in questo genere . . .

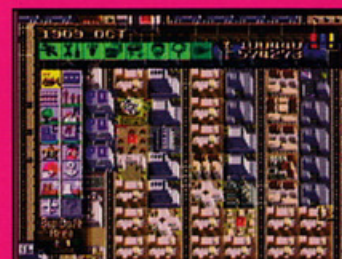
Mai tanta animazione è apparsa sugli schermi di una consolle

Strategia

Lemmings
Sim city

La prodigiose capacita' di memoria del Super NES sono particolarmente evidenti nei giochi di strategia, e le prime due uscite di questa serie ne costituiscono l'esempio ottimale!

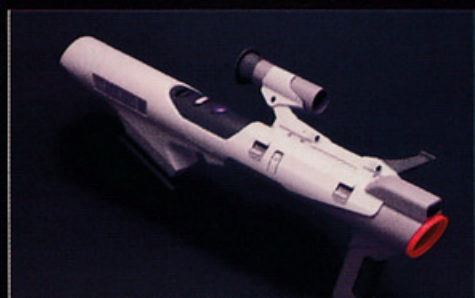
Giocabilita' e coivolgimento senza pari per giochi entusiasmanti e di "lunga vita"!!!

Tenetevi pronti per i Lemmings!

Costruitevi una Metropoli su misura in Sim City!

Super Scope

Il primo accessorio che verrà messo sul mercato per il Super NES è l'incredibilmente potente Super Scope, una vera arma da fuoco senza precedenti!!

Appoggiatevela sulla spalla ed avrete una precisione di tiro degna di un

incorporata una cartuccia con ben sei giochi emozionanti! Può essere utilizzato sia da destrorsi che da mancini, e tutti i comandi sono posizionati in modo facile da usare. Tenete d'occhio la rivista, perchè vi daremo presto ulteriori notizie su questa

Azione mozzafiato nel palmo della tua mano!

Se Mega Man non si trova alle prese con i problemi che affliggono il mondo nella sua più recente avventura NES, puoi essere certo che sta combattendo il suo arcinemico Dr. Wily. sul Game Boy™. Certo che con ben otto super nemici e tanti nuovi livelli davvero stimolanti quest'avventura alla portata della tua mano non ha alcunchè da invidiare alla famosa versione NES!

Mega Man in versione monocromatica

Nonostante le differenze in dimensione Mega Man è sempre più potente che mai con la sua riserva inesauribile di munizioni per il suo Plasma Cannon. Indubbiamente la sua forza maggiore sta nella sua capacità di assorbire le abilità dei suoi nemici sconfitti per usarle nella sua continua battaglia contro il Male!

I diabolici Droidi del Dottore

Il Dr Wily ha scatenato ben otto robots, ognuno dei quali possiede un potere specifico. Essi sono: Quick Man, Heat Man, Bubble Man e Flash Man e li incontrerai più avanti sul percorso, sempre che tu riesca a superare i primi quattro livelli!

Cut Man

Cut Man

Su questo livello non incontrerai solo un certo numero di mostri elettronici ma anche delle trappole piuttosto pericolose. Troverai anche numerosi nastri trasportatori che minacciano di proiettarti giù per una fossa senza fondo oltre a delle sfere irte di aculei che rotolano verso di te all'improvviso. Cut Man poi è uno dei più pericolosi, traditori e sporchi individui che questo livello possa offrire.

Elec Man

Elec Man

Sebbene Elec Man sia ben lontano dall'essere invincibile il suo livello è uno dei più difficili da affrontare irto com'è di ventilatori che ti sbattono di qua e di là senza posa, campi di forza elettrica che ti impediscono di raggiungere alcune zone, e per finire dovrai anche volare in piena vista su di un hovercloud (nuvola motorizzata) piuttosto scalcagnato. Certo i nemici non mancano ma almeno Elect Man può essere distrutto con armi normali.

Ice Man

Ice Man

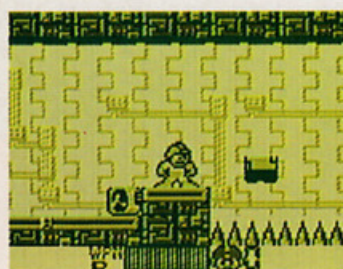
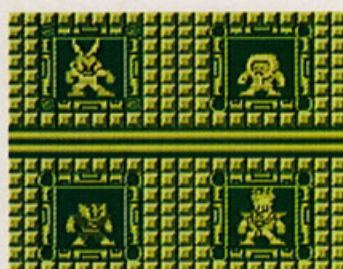
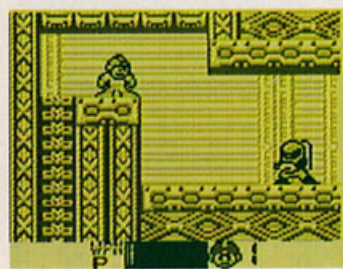
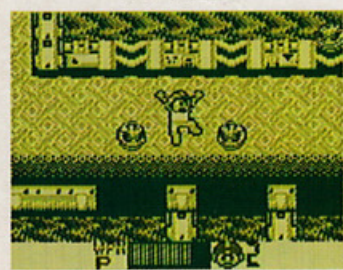
Nella tana gelida di Ice Man l'azione rimane incalzante - con piattaforme scivolose che procurano dei guai anche ai super eroi, mentre stalittiti che cadono, pur se a volte utili, possono essere anche mortali. E poi arriva Ice Man, un boccone davvero amaro con uno stile di attacco indubbiamente fra i più micidiali che un robot possa conoscere.

Fire Man

Fire Man

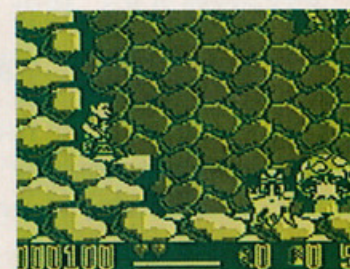
Un'intera serie di ostacoli terribili decora questa fase di gioco con fosse piene di lava, colonne di fuoco e mostri mangiafuoco a iosa. Per fortuna Mega Man è contruito in modo da riuscire a sopravvivere a qualsiasi pericolo! Uno degli avversari più duri oltre a Fireman è Torchman, l'Uomo Torcia, che lancia sfere infuocate. Attento a non avvicinarti troppo o ci lascerai le penne!

Al salvataggio del mondo

Ma non è finita qui perchè ti attendono quattro altri minacciosi robots preludio al confronto finale con il Dr. Wily. E qui ti voglio! Perchè per farcela avrai davvero bisogno di tutta la tua abilità di super eroe!

Le magiche avventure di Peter Pan e Campanellino sono ora disponibili anche in versione Game Boy™, che non ha niente da invidiare alla versione NES di grande successo.

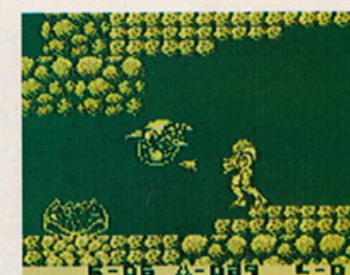
Nei panni di Peter Pan dovrai attraversare i pericolosi livelli dell'Isola che Non C'è in cerca di Capitan Uncino, il quale ha rapito i tuoi Ragazzi Smarriti. Attraverso la Foresta dei Pirati, lungo le distese ghiacciate di Snow Peeks e nelle profondità degli abissi del Mondo Marino, dovrai cercare oggetti utili e con l'aiuto del tuo fedele pugnale sgominare i molti sgherri mandati da Hook per fermarti.

"Hook" è piu' di un semplice gioco perchè i livelli sono variati e interessantissimi, e le trappole e i tranelli davvero imprevedibili, decisamente in tono con il malefico Hook in personal Ogni settore dei livelli deve essere esporato poichè molti oggetti essenziali per la tua riuscita sono ben nascosti!

Con un cosi grande numero di livelli e così tanti obbiettivi da raggiungere "Hook" è un gioco da non perdere!

Samus Aran, la protagonista femminile della versione NES di Metroid, ti trasporta in un'avventura spaziale senza precedenti in questa nuova spettacolare versione che uscira' prossimamente per il Game Boy™.

Dovrai guidare Samus attraverso il pianeta di SR888, un complesso labirinto con centinala di alieni e creature strane. La tua impresa consiste nel trovare e distruggere l'ultimo gruppo di Metroids ma prima dovrai raccogliere diversi oggetti per aiutarti lungo il percorso...

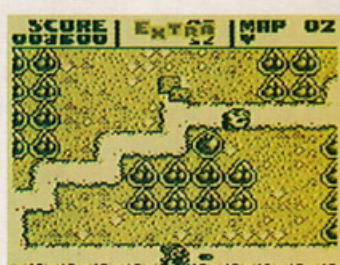
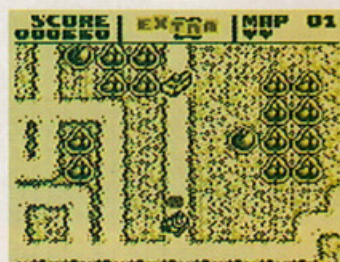
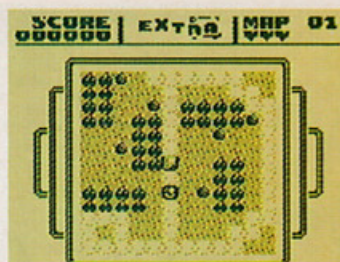
Come il Metroid originale il pianeta è molto grande e dovrai tracciarne una mappa per non perderti! Servendoti di missili e di un raggio laser dovrai inizialmente farti strada attraverso spoglie caverne sotterranee conservando attentamente le tue energie e facendo esplodere alieni pur continuando a cercare le antiche rovine dove potresti trovare dell'attrezzatura in più che ti sarà molto utile. Dovrai anche trovare quei Metroids, prima di affrontarli da solo - una dimostrazione davvero impegnativa delle tue abilità in combattimento.

"Metroid II" cattura tutta l'atmosfera ed il coinvolgimento profondo del classico gioco originale a cui aggiunge però nuovi elementi che lo rendono veramente impegnativo e avvincente. La grafica poi è proprio incredibile con caratteri di grandi dimensioni ed uno scorrimento facile che rende il gioco ancor più divertente. Gli Amanti dell'Avventura non potranno che lasciarsi andare ad un'impresa veramente stupenda.

Diamoci da fare con Mr. Do!

Si tratta di una futura uscita per il Game Boy™ studiata da Ocean e tratta dal classico gioco arcade con nuovi ed avvincenti tracciati del percorso.

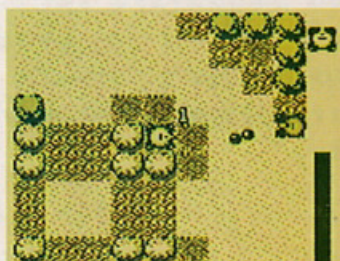
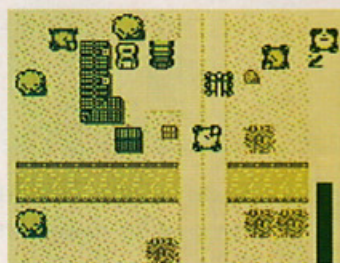
Nei panni del pagliaccio Mr. Do dovrai superare livello dopo livello scavando nella terra per tirar fuori le ciliegine. Non appena le avrai raccolte tutte passerai al successivo stadio di gioco. Semplice no?

Beh, non proprio, perchè dovrai vedertela con molti "cattivi" che ti aspettano al varco per cancellare quel sorriso dalle tue labbra. Per proteggersi Mr. Do ha una pallina magica ma quando l'avrà usata dovrà aspettare un poco prima di poterla utilizzare nuovamente. Può anche lasciar cadere delle mele sui nemici, ma attento - se uno di questi frutti gli cade addosso Mr. Do perderà una preziosa vita.

I livelli di gioco sono variati e molto interessanti ed il ritmo dell'azione è semplicemente frenetico. Non dimentichiamo poi la qualità della grafica davvero eccellente ed il suono molto fedele - cosa indubbiamente piacevole di per sè.

Forte del tremendo potere distruttivo di un carro armato di questa portata affronta senza esitazione una battaglia con pezzl da novanta. Trax potrà essere in prevalenza un gioco di azione ma dovrai in ogni caso pianificare le tue mosse se vorrai mantenerti in vantaggio rispetto all'opposizione!

Nel gioco regolare devi guidare il tuo veicolo corazzato attraverso un'ondata di attacchi nemici raccogliendo armi bonus come bombe a tripla azione, pallottole penetranti e fuoco a ripetizione da ogni lato. La missione ha inizio in un villaggio pieno di case civili e quindi dovrai stare molto attento nel calcolare la traiettoria dei tuoi tiri.

Il percorso della battaglia ti porterà, attraversando il villaggio, oltre corsi d'acqua e lungo prati verdeggianti sotto il fuoco intenso di carri nemici e di elicotteri che cercheranno di impedirti di raggiungere il Deserto Saboten. E non è tutto perchè altre sorprese ti attendono due livelli più oltre!!!

Trax è un gioco a cui possono partecipare fino a quattro giocatori per mezzo dell'adattatore Four Player Adaptor. In questo caso dovrai distruggere gli altri carri nemici e vincerai se rimarrai l'ultimo sul percorso. Con ben 12 diversi schermi di gioco e la possibilità che il carro armato sia controllato da te o dal computer questa versione di Trax è altrettanto divertente quanto quella originale.

Più o meno simile alla versione NES di "Adventure Island II" con questa cassetta arriva anche sul Game Boy™ il simpatico master Higgins!

Dovrai viaggiare attraverso otto isole zeppe di azione combattendo molti dinosauri e creature strane nel tentativo di portare in salvo la Principessa Tina, tenuta prigioniera dal malefico Witch Doctor. Per aiutarti nell'impresa potrai raccogliere lungo il percorso diversi oggetti di bonus oltre ad incontrare personaggi amici quali dei potenti dinosauri che ti daranno un passaggio sulla loro groppa, asce di pietra, amici invincibili ed uno skateboard. Con tutti questi incontri avrai bisogno di tutto l'aiuto che potrai trovare!

Persino sulla prima isola, Fern Island, (L'Isola delle Felci) il terreno è molto difficile e le creature che incontri piuttosto aggressive. Il modo migliore per superare i primi livelli è di viaggiare in groppa al Camptosauro dalla coda possente che ti potrà aiutare ad eliminare chiunque si pari sul tuo cammino. Attento ai serpenti però perchè potrebbero spararti prima che tu possa arrivare a loro!

Adventure Island è un gioco che tiene decisamente testa ai migliori titoli creati per il Game Boy™ e se ti sei divertito con Super Mario Land o Duck Tales™ non mancherai di spassartela un mondo con questo nuovo gioco.

L'eroe del classico gioco NES si trasferira' presto sul Game Boy™ mantenendo invariate tutte le emozioni mitologiche!!!

Tu dovrai, nei panni di Pit, conquistare i tre Tesori Segreti per proteggere Angel Lane (Il Paese degli Angeli) dalle attenzioni ostili del terribile demone Orcos. Tuttavia questi tesori sono profondamente nascosti nelle viscere di tre mondi diversi ed ognuno è protetto da una serie di trapppole, mostri ed anche da un guardiano. Per fortuna Pit è davvero bravo con arco e frecce...

La tua avventura ha inizio nella Underworld Tower (Torre dell'Oltretomba) completa di una miriade di mostri malevoli e di oggetti magici. Ci sono alcune stanze dove potrai trovare degli oggetti di bonus come negozi, un ospedale, stanze del tesoro e le zone sacre di allenamento. In queste ultime, a completamento di un allenamento speciale, Pit potrà selezionare una nuova arma.

Da questo momento in poi Pit affronterà altri tre livelli pieni zeppi di ostacoli e di oggetti bonus, il che, unito al caricatore per batteria e ad un'avventura davvero tutta speciale fanno di Kid Icarus un gioco da non perdere.

Il taglio del mazzo, il suono delle fiches e della ruota che gira - tutto contribuisce a ricreare la tensione tipica di "Caesar's Palace" sul tuo Game Boy™. Entrando nel Casino recati presso il cassiere che ti cambierà i 1000 dollari in tuo possesso con delle fiches e poi... in bocca al lupo!

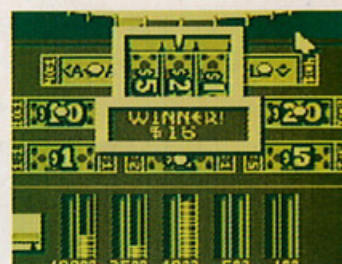
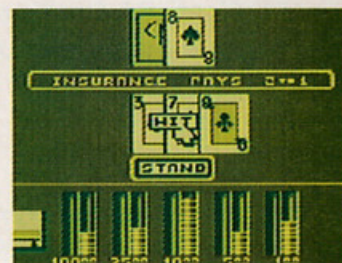
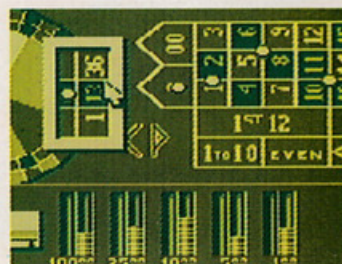
In questa cassetta troverai molti giochi nel corso dei quali vedrai il tuo denaro viaggiare sull'onda della fortuna...

ROULETTE: Piazza le tue scommesse e fai i dovuti scongiuri mentre la ruota gira e la pallina lentamente si ferma.

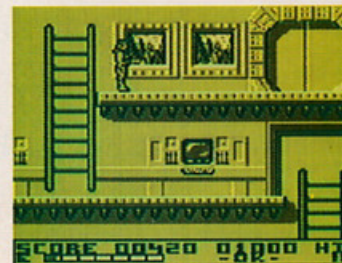
THE BIG SIX MONEY WHEEL: un gioco piuttosto semplice che però può rendere parecchio. Non devi fare altro che scommettere su uno dei sei assi e se la tua scommessa corrisponde a quella della ruota vinci.

BLACKJACK: Qui devi affidarti al tuo buon senso per battere il banco. E' il gioco più richiesto del Casino.

VIDEO POKER: Questo è probabilmente il gioco di carte più famigerato al mondo. Prova a misurarti in questi gioco contro il computer!

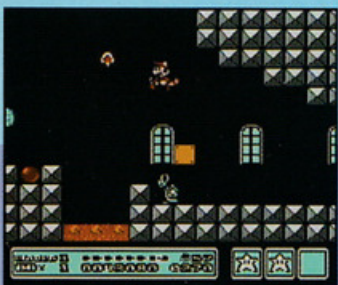
SLOT MACHINES: Ed ecco il "bandito dal braccio d'oro"! Inserisci la moneta nella fessura, spingi in basso il "braccio" e... buona fortuna!

Eccovi una gustosa anticipazione su un nuovo gioco Game Boy™: la pura forza fisica di Terminator si scontra con la potenza incredibile del Game Boy in un gioco veramente esplosivo!

"Terminator 2" nella versione portatile è totalmente diverso dal suo omonimo in versione NES. Sul primo livello infatti tu entri nel ruolo di John Connor che deve abbassare lo scudo che circonda Skynet distruggendo i cinque generatori di potenza nella giusta sequenza, che potrà essere stabilita per mezzo di un nastro registrato. Le forze avversarie tuttavia hanno spiegato forze ingenti per fermarti e quindi se vorrai farcela dovrai essere veloce come il lampo.

E quando ci sarai riuscito dovrai poi arrivare fino a Skynet e localizzare un Terminator T800 per aiutarti nella tua battaglia contro le macchine. E da quel momento l'azione si fa più incalzante ed è questa diversità ed eccitazione che fanno di "Terminator 2" per il Game Boy™ un gioco decisamente da sperimentare! Non perderlo!

I fischietti

In "Super Mario Bros. 3" ci sono tre fischietti che ti faranno sfrecciare verso nuovi orizzonti. Dovrai però cercare con molta cura, ma non scoraggiarti. Il Club Nintendo è come sempre a tua disposizione per darti una mano!

Accovacciati sulla piattaforma bianca

Il primo fischietto!

Vola sul tetto

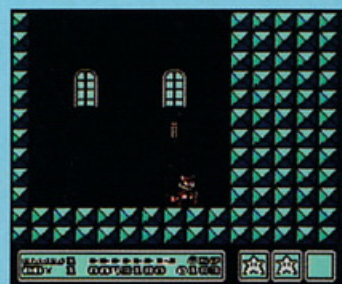
Spacca questo blocco

Dove trovi i fischietti

Fischietto n.1 - Mondo 1 - Area 3

Nella terza area del primo mondo dirigiti verso il centro del livello dove troverai una piattaforma bianca in mezzo ad altri quattro blocchi. Salta su quella piattaforma e premi verso il basso per almeno 5 secondi - in breve precipiterai attraverso il buco nero per uscire dietro allo sfondo. Corri tutto verso destra e sparirai dietro al settore dei blocchi per poi riapparire in una Mushroom House (Casa a Fungo). Apri il bauletto e vi troverai il fischietto!

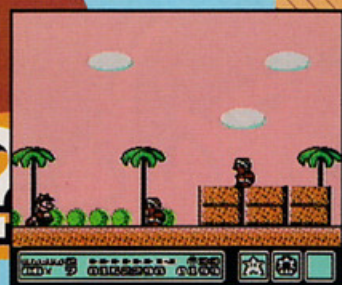
Fischietto n.2 - Mondo 1 - La Fortezza

Per poter conquistare il secondo fischietto dovrai indossare il costume di volo. Dovrai volare fino in cima allo schermo e sul tetto - usa la piattaforma vicino alla prima porta coma pista di volo. Procedi verso destra sul tetto proseguendo fino a quando non puoi andare oltre e cadrai in una stanza dove troverai il secondo fischietto.

Fischietto n.3 - Mondo 2 - Area segreta

Il terzo fischietto è ben nascosto ma non ti sarà difficile trovarlo se seguirai le istruzioni! Spostati tutto a destra della mappa del mondo e spacca il blocco superiore con il martello. Corri giù per la strada segreta e arriverai a un gruppo di Hammer Bros. che hanno l'ultimo fischietto.

Quando devi servirtene

Sottia nei fischietto e nuovi mondi ti apperiranno! Devi approfittarne...
Mondo 1 - Puoi portarti sui mondi 2,3 o 4.
Mondi 2,3,4,5,6 - Puoi tagliare verso i mondi 5,6 o 7.
Mondo 7 - Taglia verso il mondo 8
Nella Warp Area taglia verso il mondo 8.

Il secondo fischietto!

Sconfiggi gli Hammer Bros per conquistare l'ultimo fischietto.

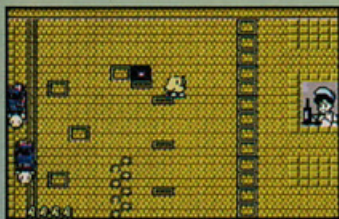
"Salve, qui Toki. Ho sentito che alcuni di voi giovani kiwis stanno avendo dei problemi. Beh, non vi scoraggiate. ecco che arriva l'aiuto di cui avete bisogno con dei consigli esclusivi quanto preziosi sulle scorciatoie nascoste lungo il percorso del gioco. Vedrete che con questi stratagemmi il gioco diventerà più divertente e interessante. Basterà che tiriate la freccia o il proiettile di cui disponete verso la zona indicata sullo schermo e via per la scorciatoia!

Livelli 1-2. Ecco un 1-Up!

Troverai la prima scorciatoia proprio all'inizio dei livelli 1-2 e a quel punto avrai la possibilità di conquistare un 1-Up. Posizionati sul secondo bordo in alto, spara verso sinistra e vedrai apparire un "warp" (anello di collegamento). Saltaci sopra e a questo punto ti troverai in una stanza con la scelta di due anelli di collegamento. Prendi quello di destra perchè ti porterà in su verso il 1-Up.

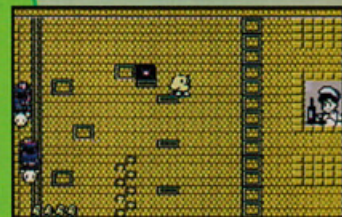
Entra nel warp...

Afferra il 1-Up

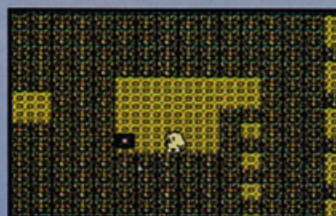
Livelli 1-2 - Salta un livello o tre!

Dall'acqua all'anello!

Scelte, scelte a non finire!

Questo anello di collegamento è nascosto quasi alla fine di questo livello! Dopo essere uscito dall'acqua salta sulla quarta piattaforma poi girati e spara verso destra. Dopo essere salito sull'anello ti troverai in una caverna dove potrai ottenere dei punti extra raccogliendo delle mele ma quel che più conta potrai passare al livello 2-2 se lo vorrai. Mentre stai cadendo lungo il bordo destro dello schermo dirigi il tuo personaggio verso sinistra. Atterrerai su una piccola piattaforma e qui dovrai sparare verso sinistra per far apparire un anello di collegamento. Esso ti porterà ad uno schermo dove potrai raccogliere due 1-Ups per poi spostarti al livello 2-2.

Qui un palloncino è di importanza vitale!

Livello 2-1 - La possibilità di truffare

E' un po' dura trovare questo livello ma ne vale la pena! Verso la fine del livello assicurati di avere un palloncino per poterti calare verso il basso e raggiungere l'uscita. Prendi poi l'ascensore in salita e portati verso destra sulla cima della colonna. Ora spara verso destra e... meraviglia delle meraviglie! Ecco un anello di collegamento! E questo ti porterà rapidamente su uno schermo dove troverai tre 1-Ups e un anello di collegamento con il livello 3-4!

Arrampicati dietro al kiwi!

Trova il warp

Il livello 3-4 ti aspetta al varco

Choplifter 2

Codici

Fase 1-2 SKYHPPR
Fase 1-3 LKYBYSS

Fase 2-1 CHPLFTR
Fase 2-2 BYMSFWR
Fase 2-3 RGHTHND

Fase 3-1 GDGMPLY
Fase 3-2 TRYHRDR
Fase 3-3 SPRYSKS

Fase 4-1 CMPTRWZ
Fase 4-2 CHPYBYS
Fase 4-3 VRYHPPY

Jonathan Melendel Perez
Spagna

Ikari Warriors

All'apparire dello schermo del titolo (quando i soldati smettono di sparare) inserisci il seguente codice per selezionare un livello: Su, Giù, A, A, B, Sinistra, Destra A, B, Su, A, Giù, Destra, Destra, Sinistra, B, Su, Sinistra, A, Destra, B, Sinistra, Destra, A, Sinistra, Su, A, Giù, A, Destra, Sinistra, B. Aspetta fino a quando l'aereo atterra poi usa A e B per selezione il livello.

Didier Dubicki, Franca

The Legend of Zelda

Nel cimitero colpisci tutte le tombe stando attento pero' al fantasma che sei autorizzato a distruggere. Una volta eliminati tutti i fantasmi sconfiggi il nemico originale e a quel punto tutti gli altri fantasmi si trasformeranno in oggetti utili!

Fabrice Guillaume & Nicolas Guignard
Francia

Isolated Warrior

Ecco i primi quattro codici:
Livello 2 - 5963
Livello 3 - 8920
Livello 4 - 0705
Livello 5 - 5826

Frederic Ost
Austria

Siamo stati praticamente travolti da consigli e suggerimenti sui nuovi arrivati nella serie Game Boy™ mentre il NES sembra essere passato nel dimenticatoio! Se avete dei suggerimenti sull'uno o l'altro sistema potrete farne partecipi tutti i vostri compagni Nintendomaniaci. Inviateli quindi a:

La Posta dei Lettori
Club Nintendo – Mattel Toys
Casella Postale 10391
20100 Milano

Faxanadu

Per trovare il mostro finale scendi le scale mentre ti trovi dentro all'ultimo labirinto, gira a sinistra, continua per due altri schermi e poi sali la scala superiore. Distruggi il mostro poi portati a sinistra verso una porticina che ti condurrà allo scontro finale. Avrai bisogno di un certo numero di pozioni rosse per sopravvivere!

Danilo Allegrezza
Italia

TMHT II

Per ottenere 20 vite e cominciare su un livello di tua scelta premi i seguenti pulsanti sullo schermo del titolo: B, A, B, A, Su, Giù, B, A, Sinistra, Destra, B, A, Start.

Mischa De Korte
Olanda

Punteggio Record

NES

A Boy and his Blob

Laure Vercruysse 53 150
David Baes 15 263

Bubble Bobble

Matthew Allen 2 426 710
Alexander Pill 2 222 620
Sandro Francescanegli 2 026 100
Michael Schwingenscholg 1 065 000

Burai Fighter

Jacques Jacquot 514 480

Double Dragon II

Marco Ebbema 487 120
Thomas Willems 144 470

Duck Hunt

Elbert Van Ree 9 088 000
Craig Domney 776 500

Duck Tales™*

Erwin De Rooy 31 614 000
Paul Stansfield 25 777 000
Gianluca Desiderio 19 000 000
Martin Bohatschek 18 431 000
Vincent Vandenbranden 11 718 000
Lorenzo Dutto 11 520 000
Marc De Bournonville 11 283 000
Tom Berkvens 10 896 000
Claudia Pastori 10 435 000
Mathieu Peeters 10 232 000
Franz Arbesser 9 848 000
Nick Berkvens 9 295 000
Barbara Musso 8 435 000
Ludovic Dochy 8 135 000
Andrea Betti 7 200 000
John Van Geffen 1 074 400
Anthony Reilly 602 900

Golf

David Gregory -16

Pinball

Marieke Verkamm 1 099 100
Reinhold Van Hevel 423 040

Pinbot

Hannes Lechner 121 001 698
Inge Van Dijk 36 336 030

Solomon's Key

Olivier Flender 2 516 720

Super Mario Bros. 3

Freddy Chiron 9 999 990
Stefaan De Boeck 9 999 990
Manuel Dahmen 4 558 510
Julie Lambert 3 796 480
Hans De Graer 3 251 210
Gianluca Gaia 3 251 200
Francois Meunier 3 037 950
Bart Bronselaer 2 800 850
Manfred Auer 2 482 150
Ludovic Niot 2 230 890
Alexandre Devogelaere 2 015 000
Marcus Tribuser 1 774 060
Dave Maes 1 731 600
Nicola Toffoletto 1 616 210
Stephan Stiphout 1 520 190
Julien Jonckeau 1 410 260
Loic Pickaert 1 401 310
Andreas Tiwald 1 380 970
Enrico Tasinato 1 360 350
Axel Eppe 1 344 310
Steve Dijck 1 200 100
Sebastien Potvin 1 061 660
Christoph Nothegger 1 005 140
Simone Colani 999 850

TMHT

Xavier Bresson 9 999 990

Classifiche

Nessuna sorpresa in vetta alle due classifiche: Super Mario regna ancora incontrastato!!! Pero' deve fare attenzione a "Cip e Ciop Rescue Rangers", nuova entrata in quarta posizione, mentre Bart sembra accrescere la sua popolarita' su entrambe le consolle. Sembra ancora lontano per il momento il pericolo di una detronizzazione di Mario, pero'... non si sa mai!!!

Vogliamo ricevere ancora piu' schede con i vostri voti sia per il NES che per il Game Boy™: elencate 5 titoli in ordine di preferenza, indicando se si tratta di NES o Game Boy™ all'indirizzo abituale!!!

NES Top Ten

1 ◆ SUPER MARIO BROS. 3
2 ◆ SUPER MARIO BROS. 2
3 ◆ SUPER MARIO BROS.
4 ● RESCUE RANGERS
5 ▲ DOUBLE DRAGON 2
6 ▲ THE SIMPSONS
7 ● DUCK TALES™*
8 ▲ BATMAN
9 ▼ THE LEGEND OF ZELDA
10 ▼ THE ADVENTURES OF LINK

Game Boy Top Five

1 ◆ SUPER MARIO LAND
2 ▲ SIMPSONS - ESCAPE FROM CAMP DEADLY
3 ▼ DUCK TALES™*
4 ◆ DR MARIO
5 ● TMHT - FALL OF THE FOOTCLAN

▲ UP ▼ DOWN
◆ NO CHANGE ● NEW ENTRY

GAME BOY

Batman

Remco Bon 461 210

Bubble Bobble

Gregory Verhulst 780480

Double Dragon

Frederic Janssens 170 000
Francois Kint 72 650

Dr Mario

David Pinon Castano 184 600
Daniel Reding 33 600
Brecht Nuyttens 16 300

Duck Tales™*

Gregor Krasshig 10 079 000
Stefan Jager-Sunstenau 4 924 000

Golf

Renaud Salvy -22
Marcelino Cardona Sent -16

The Simpsons – Escape from Camp Deadly

Karli Spitzenberger 254 702
Alessia Pincini 143 850

Super Mario Land

Erwann Bigoin 999 999
Michael Knotz 999 999
Nicolas Madamet 999 999
Sebastien Riviere 999 999
Alexis Ruyant 999 999
Miel Stroucken 999 999
Armand Van Der Bos 999 999
Anne-Sophie Vasseur 999 999
Markus Winkelhofer 999 999
Stefan Pleiner 989 370
Martin Buchberger 818 230
Marco Demetz 798 270
Holger Knebel 732 437
Gill Cleeren 503 400
Phillippe Muller 494 230
Geoffrey Romero 480 600
David Eglinton 478 050
Caroline Robaye 433 570
Antoine Even 421 070
Charles Gosselin 409 500
Geert Stroobant 224 510

Tetris

Hans Donkers 348 295
Werner Suhs 336 158
Hartwig Ortbauer 313 307
Josiane Fabre 304 550
Christian Fend 300 996
Hubert Schmidthaler 270 873

Se quel che cerchi è la fama allora dovrai cercare di arrivare primo sulla nostra graduatoria di campioni nella pagina del PUNTEGGIO RECORD. Certo potremo pubblicare il tuo nome una sola volta ma per avere maggiori possibilità mandaci tutti i tuoi punteggi migliori insieme al tuo nome, cognome, età, indirizzo e una foto di ogni record raggiunto. Abbiamo soprattutto bisogno di sapere la tua età perchè la nostra graduatoria è basata non solo sul punteggio ma anche sul livello di difficoltà in proporzione all'età. E che ne diresti di una gara figli/genitori? Sappiamo che ci sono tante mamme e papà che si divertono con il Nintendo nelle ore piccole - perchè non fare un paragone tra i vostri punteggi e quelli dei vostri ragazzi?! (Non si ammettono trucchetti!)

Club Nintendo, Punteggio Record,
MATTEL TOYS SRL p– CASELLA POSTALE
10391 – 20100 MILANO.

Caro Club Nintendo,
grazie per aver risposto alla mia lettera precedente... mi avevate chiesto perchè sogno di possedere la Nintendo!
Perchè:
1) mi piacerebbe essere sempre il primo a conoscere i nuovi giochi
2) potrei inventare anchìo nuovi giochi, anche se il mio papà dice che sono già tanti
3) non voglio che qualche altro piccolo amico ci riesca prima di me
Davide Fiume

Caro Davide,
ti avevamo scritto perchè ci interessava sapere cosa ti affascinava di più nella Nintendo...
Ora che abbiamo pubblicato la tua risposta, speriamo di ricevere molte altre lettere di soci per vedere come i nostri amici si immaginano noi e Nintendo...
CIAO!!!!!

Caro Nintendo Club,
vorrei chiedervi un consiglio su un gioco da acquistare veramente difficile, tipo "Simon's Quest".
Poi mi piacerebbe sapere se e vero che state per istituire una linea chiamata "Supermario" che svela i misteri di tutti i giochi e se sì mi piacerebbe saperne di più.
Infine vorrei che il mio indirizzo fosse pubblicato, perchè nel mio paese ci sono pochi nintendomaniaci come me, e quindi vorrei conoscerne altri.
Ciao.
Giovanni Battista Lenzi, V. Nazionale 37, 23012 Castione Andevanno (SO)

Caro Giovanni Battista,
approfittiamo della tua lettera per rispondere alle moltissime richieste che ci sono arrivate riguardo la nostra hotline.
"Pronto, Super Mario!" la nostra linea telefonica speciale dedicata ai soci del "Club Nintendo" è entrata in funzione dalla metà di aprile.
Chiamando questo numero segreto, che viene comunicato ai soli soci del Club, potrai metterti in contatto con i nostri esperti, che ti aiuteranno nella risoluzione dei passaggi più difficili dei vari giochi, ti indicheranno i punti vendita più vicini nei quali trovare Nintendo e ti aggiorneranno sulle prossime uscite e sulle novità. Per il momento funziona 3 pomeriggi la settimana, il lunedì, mercoledi' e venerdì, dalle 14.30 alle 18.30, ma non è detto che in futoro non si decida di aumentare il numero dei giorni e delle ore...
Soddisfatto?

Riguardo alla tua richesta per avere indicazioni su giochi particolarmente difficili, ti consigliamo sicuramente "The Battle of Olympus". che sta facendo letteralmente disperare molti dei nostri soci, "Faxanadu" e le 2 avventure di "Zelda" ("The Legend of Zelda" e "Zelda 2: the Adventure of Link").
Non ti annoierai!!!!

Cari amici della Nintendo,
mi chiamo Sonia ed ho avuto la fortuna di trovare, dal mio rivenditore, la nuova cassetta di "Super Mario Bros. 3"! E'fantastica e ricca di trovate fantasiose, come la sfida tra Mario e Luigi, i simpatici mondi e l'infinità di passaggi segreti, senza dimenticare la stupenda grafica che ricorda i paesaggi di SMB1 e SMB2 qui perfettamente miscelati.
Consiglio a tutti i fan di Super Mario di acquistarla, perchè non ci si può considerare veri Amici della Nintendo se non ci si è mai cimentati con questo gioco!
Sonia Crociani

Cara Sonia,
qui siamo tutti impazziti per l'ultima avventura di Mario, e sembra che anche i nostri soci siano stati contagiati dalla "Mariomania"...
Ormai non ci sono più solo i disegni, i nuovi giochi, i timbri ed i cruciverba dedicati a Mario, ma addirittura c'è chi ci ha inviato una videocassetta con tutto il gioco portato a termine!!!
Quindi non possiamo che essere d'accordo con te!!!!
CIAO.

Segreteria Club, Nintendo - Mattel Toys, Casella Postale 10391, 20100 Milano

Entra in una nuova dimensione...